

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR ISTILAH.	xi
Bab I Pendahuluan.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Perumusan Masalah.....	2
I.3 Tujuan.....	2
I.4 Manfaat.....	3
I.5 Batasan Masalah.....	3
I.6 Sistematika Penulisan.....	4
Bab II Landasan Teori.....	5
II.1 Kajian Pustaka	5
II.1.1 Gamifikasi	5
II.1.2 <i>Lean Canvas</i>	6
II.1.3 <i>Extreme Programming</i>	8
II.1.4 Database	9
II.1.5 JSON	9
II.2 Alat yang Digunakan.....	9
II.2.1 Android Studio	9
II.2.2 Adobe XD.....	10

II.2.3	StarUML.....	10
II.2.4	Firestore	10
II.3	Penelitian Terkait.....	16
Bab III	Metode Penelitian	19
III.1	Metode Konseptual.....	19
III.2	Sistematika Penelitian	20
Bab IV	Analisis dan Perancangan	22
IV.1	Analisis.....	22
IV.1.1	Analisis <i>Lean Canvas</i>	22
IV.1.2	Analisis Kompetitor	26
IV.2	Perancangan Aplikasi	38
IV.2.1	Diagram <i>Use Case</i>	38
IV.2.2	Diagram Aktivitas	43
IV.2.3	Diagram Paket	59
IV.2.4	Diagram Kelas	60
IV.2.5	Diagram <i>Sequence</i>	62
IV.2.6	Diagram <i>Deployment</i>	65
Bab V	Implementasi dan Pengujian.....	66
V.1	Implementasi Aplikasi.....	66
V.2	Implementasi Bisnis	71
V.2.1	Instagram	71
V.2.2	Facebook	72
V.3	Pengujian	73
Bab VI	Kesimpulan dan Saran	75
VI.1	Kesimpulan.....	75
VI.2	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA		77